FUTURA GAMES

& Kixx XL presentano

FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS

PER IL TUO PC

FUTURA GAMES

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Supervisione e coordinamento:
Massimo Torriani
Testi e recensioni: Giorgio Guenzi
Progetto grafico: Laura Pelan
Impaginazione: Giangiacomo Pucci

Amministratore Unico:
Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico:
Pietro Dell'Orco
Direttore Amministrativo:
Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale:
Massimiliano Anticoli

Redazione e Pubblicità:
Via Edolo,29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487 - 66981586
Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax 02/66011969

Stampa: La Tipocromo - MI
Impianti: Edit 4 - Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione: So.di.p.
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470.
Spedizione in abbonamento Postale Gruppo 50% Milano. Pubblicazione periodica. Futura Games è registrato presso il Tribunale di Monza N° 992 del 27/7/94.
IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - lettera "C" del DPR N° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni

SOMMARIO

ALTRI TITOLI DELLA COLLANA:

KNIGHTS OF THE SKY

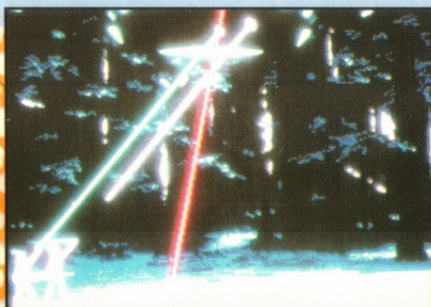
GO FOR GOLD

M1 TANK PLATOON

LINKS

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

2 DISCHI 3" 1/2
RIVISTA
CON ISTRUZIONI
E CONSIGLI
DI GIOCO

FUTURE WARS
TIME TRAVELLER

Aargh! Mi hanno beccato!
Così smetto di fare lo spiritoso...

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO: INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

1. Inserisci il dischetto 1 nel drive.
2. Digita "A:" e premi [INVIO].
3. Al prompt "A:\>" digita "INSTALL" e premi [INVIO].
4. Apparirà una videata con due riquadri: quello superiore riguarda il menu di installazione, mentre quello inferiore riguarda le opzioni disponibili. I tasti da utilizzare sono:
le due frecce "su" e "giù" per spostarsi all'interno dei riquadri
"Invio" per modificare un'opzione
"Esc" per cancellare

Dio, le vertigini! La prossima volta faccio il benzinaio.

Le voci relative al menu d'installazione sono:
- ***Hard disk installation:*** installazione su hard disk. I drive disponibili sono C, D o E. Verrà richiesta una conferma per quanto riguarda la directory dove installare il gioco; se non si conferma la directory standard (DELPHINE) si deve digitare il nome della directory dove si vuole installare FUTURE WARS.
- ***Graphic Adapter:*** schede grafiche opzionabili (VGA, MCGA, EGA, TANDY, CGA e HERCULES).
- ***Sound Device***: schede audio opzionabili (MT 32-LAPC1-CM 32L e CM64, ADLIB ed altoparlanti interni).
- ***Cursor moves***: movimento del cursore (mouse o tastiera).
- ***Save configuration:*** salva la configurazione scelta.
- ***Return to DOS***: ritorna al prompt del DOS (C:\>) ed esce dall'installazione di FUTURE WARS.

GIOCARE DAI DISCHETTI DI GIOCO

1. Inserisci il dischetto 1 nel drive.
2. Digita "A:" e premi [INVIO].
3. Al prompt "A:\>" digita "DELPHINE" e premi [INVIO].

GIOCARE DA DISCO RIGIDO

1. Digita "CD\DELPHINE" e premi [INVIO].
2. Digita "LVDT" e premi [INVIO].

FUTURE WARS
TIME TRAVELLERS

Beep...Beep... il tono stridente del monitor di controllo la fece riprendere dal torpore che l'aveva distratta. Per un istante si sentì gelare a causa della sua improvvisa mancanza di attenzione. Si concentrò quindi sullo schermo e cominciò a seguire il movimento frenetico del cursore. Lampeggiò due volte prima di scomparire; significava che l'attività era terminata. 1304!! Esaminò i quattro simboli apparsi sullo schermo come se li vedesse per la prima volta e gridò:"1304! Mio Dio, L'HANNO FATTO!".

Baley ripose lo schedario. La situazione era preoccupante. Le notizie che giungevano dal fronte negli ultimi due mesi erano davvero pesanti e i Crughon stavano rafforzando la loro attività sulla terra. "Maledetti Crughon!", pensò Baley, "Non avremo mai abbastanza tempo!" Dopo oltre un secolo di dura guerra, la razza umana aveva visto le proprie colonie sparire una dopo l'altra. Ora i terrestri si erano trincerati sull'ultimo pianeta in loro possesso e stavano disperatamente cercando di respingere i ripetuti attacchi dei loro mortali nemici. Baley non poté fare a meno di pensare al terribile destino che lo attendeva nel caso che lo SDI non ce l'avesse fatta. Il campo magnetico che proteggeva il pianeta aveva sempre retto e nel corso di due generazioni non aveva cessato di respingere i violenti attacchi dei Crughon. "Oh Signore, speriamo che ce la facciano a resistere!" Improvvisamente fu rapito dai suoi pensieri. Sebbene le immagini fossero sfuocate le emozioni avevano stranamente mantenuto la loro dolorosa intensità. Fu di nuovo assalito dall'angoscia... Il folle attacco dallo spazio... il ritorno alle origini di una Terra ormai abbandonata da oltre cent'anni... Lo'Ann, la sua bimba di due anni ora accoccolata fra le braccia di Ellie, sua mamma. Baley aveva sempre ammirato il coraggio di sua moglie e la fiducia che sapeva infondere agli altri. Tutto ciò li aveva aiutati a sopportare le dure privazioni della loro nuova esistenza...
La ricostruzione era stata difficile con le poche risorse di cui disponeva il pianeta. Per SDI valeva qualsiasi sacrificio... perché SDI era la loro ultima possibilità.

Il rumore del sistema di comunicazione interno lo svegliò dal suo sogno ad occhi aperti.

- "Papà?"
- "Sì, Lo'Ann... che c'è?"
- "Abbiamo appena localizzato la presenza di Crughon e il controllo terreno risulta positivo. Hanno puntato il loro orologio a ritroso fino al 1304, nel Medio Evo!!"
- "1304! Ma allora, se le mie paure fossero esatte... No, non voglio nemmeno pensare una cosa simile...Lo'Ann! Vai ai Cronotrasportatori, dobbiamo scoprire cosa sta succedendo."

La stanza dei cronotrasportatori emetteva strani ronzii a seguito dell'attività in corso. Due lampi simultanei di luce illuminarono la stanza per una frazione di secondo... Due sagome sembrarono tremare per un istante, quindi scomparvero definitivamente.

L'ultimo atto di una tragica guerra era cominciato. Gli storici avrebbero battezzato questa fase "La Minaccia".

CONSIGLI PER I NUOVI GIOCATORI

Se vi state avvicinando per la prima volta ad un gioco d'avventura, eccovi alcuni consigli.

- Esaminate attentamente tutti gli oggetti sullo schermo in ogni nuova parte del gioco.
- Durante l'esame dei vari oggetti, cercate di avvicinarvi il più possibile, nessuno è infallibile, e il nostro eroe potrebbe accorgersi di alcuni importanti particolari solo attraverso un controllo ravvicinato.
- Leggete i messaggi con molta attenzione, potrebbero fornirvi degli indizi indispensabili per procedere nella vostra avventura.
- Usate ogni opportunità di cui disponente per prendere l'iniziativa.
- Parlate con tutti, potreste ricevere un valido aiuto nella scelta del vostro cammino.
- Salvate il gioco ogni volta che vi sentite in pericolo.

Se nonostante tutto ciò vi sentite bloccati in un punto del gioco, provate a tornare un po' indietro e controllate se in precedenza vi siete dimenticati di fare o di prendere qualcosa...
Ogni problema ha una soluzione.

ATTENZIONE

Quanto segue è principalmente rivolto ai nuovi giocatori che possono incontrare dei problemi nell'avvio del gioco.

I giocatori esperti possono evitare di leggere questa pagina.

- Il gioco inizia su un ponteggio mobile.
- Esaminate il secchio ai vostri piedi.
- Raccattate il secchio.
- Camminate all'estrema sinistra del ponteggio.
- Esaminate il ponteggio.
- Attivate la freccia rossa che appare sul pannello di controllo mostrato a tutto schermo.
- C'è una finestra semi-aperta in alto sulla destra dello schermo. Camminate verso la finestra.
- Quando arrivate vicino, esaminate la finestra.
- Attivate la finestra.
- Dovreste entrare nell'edificio..., altrimenti cliccate sulla finestra.
- Vi troverete in una piccola stanza, dirigetevi verso la porta centrale e attivatela.
- Ora dovete cavarvela da soli.

TASTI DI COMANDO

F1	ESAMINA
F2	PRENDI
F3	INVENTORY
F4	USA
F5	ATTIVA
F6	PARLA
F9	"ACTIVATION" MENU
F10	"USER" MENU
P	PAUSA IL GIOCO
+	AUMENTA LA VELOCITÁ DI ANIMAZIONE
-	RALLENTA LA VELOCITÁ DI ANIMAZIONE

4

7

MOVIMENTO DEL PERSONAGGIO

Potete muovere il personaggio attraverso lo schermo usando il mouse: posizionate il cursore nel punto in cui desiderate muovere, e premete il tasto sinistro. Il personaggio si muoverà in quella direzione.

MENU DI GIOCO (ACTIVATION MENU)

Le azioni consentite possono essere visualizzate in qualsiasi momento premendo il tasto destro del mouse. Selezionate quindi una delle possibili azioni e attivatela premendo il tasto sinistro del mouse.

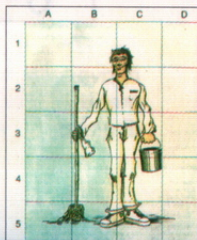
EXAMINE (ESAMINA)

10

Vi offre la possibilità di avere informazioni sull'oggetto che avete selezionato. Quando il cursore del mouse diventa una croce, scegliete l'oggetto da esaminare e premete il tasto sinistro del mouse.

Apriamo i mobiletti e i cassetti... e poi diamoci una bella occhiata!

TAKE (PRENDI)

Viene utilizzato nel caso vogliate raccogliere un oggetto. Anche in questo caso quando il cursore del mouse diventa una croce, selezionate l'oggetto da raccogliere e premete il tasto sinistro del mouse.

INVENTORY (INVENTARIO)

Vi dice quali oggetti state trasportando. Premete uno dei bottoni del mouse per chiudere la finestra di dialogo.

USE (USA)

Vi permette di intraprendere un'azione utilizzando un oggetto su qualcosa o qualcuno. Quando il cursore diventa una croce, selezionate l'oggetto che volete usare dalla lista, quindi cliccate sull'oggetto o persona sulla quale volete usare l'oggetto selezionato.

OPERATE (ATTIVA)

Vi consente di azionare qualcosa, come aprire una porta o premere un pulsante. Anche in questo caso posizionate il cursore a croce sull'oggeto che volete azionare e premete il tasto sinistro del mouse.

SPEAK (PARLA)

Vi consente di parlare con le persone che incontrerete.

IL MENU "USER"

Questo menu contiene i comandi necessari per salvare il gioco, per ricaricarlo ecc. Per azionare questo menu, premete contemporaneamente i due tasti del mouse.

PAUSE

Non credo ci sia bisogno di spiegarlo...

RESTART GAME

Fa ricominciare il gioco dall'inizio.

QUIT

Per usèire dal gioco.

BACKUP DRIVE

Viene usato per comunicare al programma quale drive intendete utilizzare per effettuare il backup (salvataggio).

14

16

RESTORE GAME

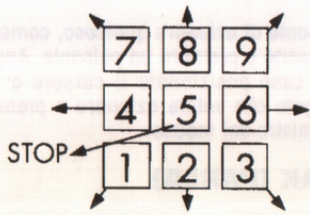
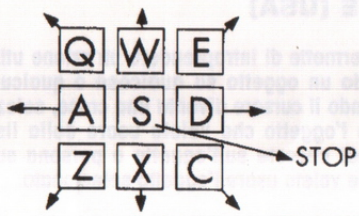
Carica un gioco precedentemente salvato. Usate il mouse per selezionare uno dei giochi salvati, e confermate la scelta cliccando con il tasto sinistro.

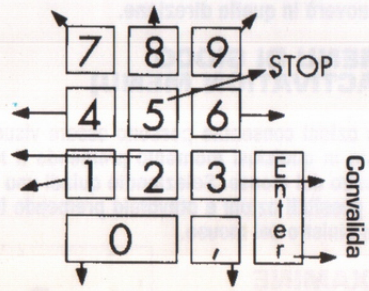
SAVE GAME

Per salvare un gioco in corso.

Nota: nel corso di alcune sequenze animate, nelle quali non avete il controllo del personaggio, non sarà possibile salvare il gioco. Ma potete essere certi che durante queste sequenze non accadrà nulla di pericoloso al vostro eroe, o comunque sarà troppo tardi per intervenire in qualche modo...

TASTI DI MOVIMENTO

PER MUOVERE L'EROE ED IL CURSORE (Tastiera numerica spenta)

ESC = TASTO DESTRO MOUSE

MOVIMENTI DELL'EROE (Tastiera numerica accesa)

CODICI

Dopo aver digitato LVDT per iniziare a giocare, apparirà una videata con la spiegazione di cosa bisogna fare per superare la protezione. Posizionatevi su OK e cliccate col mouse (o premete "Invio"). Apparirà una foto in bianco e nero che corrisponde a quella presente in questa pagina; bisogna indovinare i colori delle macchie lampeggianti evidenziate da un riquadro rosso. Nella parte destra del video c'è l'elenco dei colori selezionabili; quando siete sicuri di aver riconosciuto la macchia, posizionatevi sul colore corrispondente e cliccate col mouse (o premete "Invio"). Ogni volta che si inizia a giocare con FUTURE WARS bisogna indovinare il colore di due macchie che cambiano ogni volta. Se si sbaglia il colore, dopo la seconda macchia il programma ritorna al prompt del DOS.

WHITE = BIANCO
YELLOW = GIALLO
RED = ROSSO
ORANGE = ARANCIONE
BLACK = NERO
BLUE = BLU
BROWN = MARRONE
GREEN = VERDE

FUTURA GAMES
ALTRI TITOLI
DELLA COLLANA:
M1 TANK PLATOON
CALIFORNIA GAMES
TOTAL ECLIPSE
STRIDER
FUTURA
PUBLISHING
APPUNTAMENTO
OGNI MESE
IN EDICOLA
CON NUOVI
FANTASTICI TITOLI
FUTURA GAMES